How to / Trackmania / Video creation

Author : TStarGermany (Translations: :DexM:)

Introduction

On peut trouver, sur des plates-formes comme TM tube, des centaines de vidéos de Trackmania. La plupart d'entre elles sont, il est vrai, relativement basiques, mais certaines se démarquent par leur qualité et font montre d'une créativité cinématographique quasi professionnelle. Ce tutoriel a pour but de vous guider dans la création de votre propre vidéo.

La tâche s'avérera d'autant plus simple pour vous si vous vous êtes déjà familiarisé avec les bases du Mediatracker et le workflow.

Table des matières

Section 1 : Les sources
Section 2 : Ajout d'effets au replay
Section 3 : La trame temporelle
Section 4 : Capture de la vidéo
Section 5 : Edition vidéo et compression

Compréhension globale

Les replays forment la base de toute vidéo. Le processus général de création d'une vidéo est illustré dans le diagramme ci-dessous.

au mois un des trois
facultatif
Replay sauvé localement (hors ligne)
Replay téléchargé sur TMX ou ailleurs...
Replay sauvé sur un serveur (avec plusieurs voitures)
Fantômes exportés depuis un replay quelconque
combinés & sauvés en
1 GROS REPLAY
à partir du Mediatracker des replays
CAPTURE DE LA VIDEO
depuis 1 seul gros replay, sortie : fichier vidéo AVI sur le disque dur
à éditer, retoucher & compresser par la suite à l'aide d'un programme d'édition vidéo

Section 1 : Les sources

Toute capture vidéo nécessite à la base un replay (peu importe son type, du moment qu'il contient les données du circuit et celles des déplacements de la voiture). En outre, il n'est pas nécessaire qu'un replay contienne l'ensemble du parcours "départ-arrivée" ; quelques fragments de la course suffisent.

Exemple:
Vous désirez filmer l'un de vos "crashs" : vous êtes en pleine course, votre véhicule se crashe en bonne et due forme et se retrouve sur le dos.... Vous ne pouvez donc plus terminer la course et l'écran vous permettant d'enregistrer le replay n'apparaît pas.

La solution consiste simplement à **presser "S"** à n'importe quel moment durant la course, peu importe d'où vous soyez parti ou si vous avez terminé la course ou non. Votre replay sera sauvegardé.

Sélection des sources

Cliquez sur l'icône pour télécharger *Videotrack_Player1(0008'37).Replay.Gbx*
Cliquez sur l'icône pour télécharger *Videotrack_Player2(0008'89).Replay.Gbx*
Placez les fichiers dans *C:\...\Mes Documents\Trackmania\Tracks\Replays\Downloaded*

CLICK IMAGE TO ZOOM

A présent, lancez TM.
- Cliquez sur Editeur / Editer un replay.
- Placez-vous dans le répertoire Replays/Downloaded, là où se trouvent les deux replays.
- Sélectionnez le premier des deux et cliquez sur "Lancer".
- Puis cliquez sur "Editer" dans la fenêtre.

Cela vous ménera dans le Mediatracker du replay.

ATTENTION ! MÉCHANT BUG !

Il devrait normalement être possible de mettre plusieurs replays dans le même dossier et de les sélectionner TOUS ENSEMBLE (avec *Ctrl* enfoncé) *afin qu'ils ressemble à un empilement de cubes*), puis de presser Lancer/Editer.
Tant que tous ces replays ont été enregistrés sur le même circuit, TM devrait tous les charger en une seule fois dans le Mediatracker. Avec cette méthode, vous devriez pouvoir en charger plusieurs centaines sans problème, voire plusieurs milliers à la fois.

Mais pour une raison inconnue, cette méthode n'est plus tout à fait fiable.

Il arrive parfois que, même si tous les replays sont sélectionnés, un seul fantôme de replay apparaisse dans la trame temporelle du Mediatracker (alors qu'en temps normal, tous les fantômes de tous les replays sélectionnés devraient apparaître !). **Ce replay en particulier** est en quelque sorte "défectueux" et par conséquent, TM "néglige" tous les autres replays sélectionnés.

Vous pouvez néanmoins toujours importer des fantômes d'autres replays avec le bouton "Importer fantôme" du Mediatracker, mais cette procédure a des limites (notamment si vous comptez importer des centaines ou des milliers de replays).

Comment contourner le problème

Une solution envisageable consiste à "essayer de charger" tous les replays, voir lequel/lesquels est/sont défectueux, les noter sur une feuille, retourner au menu de sélection des replays, sélectionner tous les replays SAUF celui/ceux posant problème et les charger dans le Mediatracker. Le ou les replays défectueux peuvent alors être importés en tant que fantômes PAR APRÈS.

A propos

Nous avons ce même problème avec les 2 replays que vous venez de télécharger. J'ai sauvegardé le deuxième juste après avoir sauvegardé le premier, mais pour la raison (inconnue) expliquée ci-dessus, seul le fantôme du Joueur 1 sera chargé dans le Mediatracker, même si vous sélectionnez les deux replays !

Ce bug a immédiatement été signalé à Nadeo. Espérons qu'une future mise à jour le fera disparaître.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas de liste de clips, de déclencheurs ou de conditions...

C'est parce que toutes les données sont déjà enregistrées, toutes les informations concernant les déplacements du véhicule sont connues : nous n'avons plus besoin de clips ou autres déclencheurs.

Cliquez sur le bouton "Importer un fantôme", sélectionnez le 2ème replay et cliquez "Ouvrir". Le fantôme du 2ème replay sera alors importé dans notre "plus gros" replay.

Il est possible d'importer des fantômes provenant d'autres replays, même s'ils ont été enregistrés sur des circuits différents. En fait, l'important dans votre circuit, ces fantômes se déplaceront en quelque sorte sur des routes invisibles. Cette technique permet de créer des effets parfois spectaculaires.

Section 2 : Ajout d'effets au replay

Si vous ne souhaitez pas ajouter d'effets, vous n'avez plus qu'à sauver votre replay (par ex. sous le nom *"Video_gros_replay"*.). Le bouton pour sauver est dans le coin supérieur gauche. Vous pouvez à présent directement sauter à la partie concernant la capture de la vidéo.

Tous les *effets* que l'on peut utiliser dans le Mediatracker habituel peuvent également être utilisés dans le *Mediatracker du replay*.

Si le circuit (celui sur lequel notre replay source a été enregistré) contient du Mediatracker dans son "outro" (section s'affichant après avoir parcouru le circuit), alors ce contenu s'affichera dans le listing des clips du circuit... Vous êtes libre de le garder, de le modifier ou de le supprimer (avec l'*icône corbeille*).

CLICK IMAGE TO ZOOM

Ajout de vos propres effets.

Commencez par supprimer la piste "Caméra". Comme il est expliqué dans le tutoriel sur le Mediatracker, il ne peut y avoir qu'une seule piste Caméra à la fois. On supprime donc la caméra par défaut afin de pouvoir insérer la nôtre.

CLICK IMAGE TO ZOOM

1er réglage de caméra

0. Insérez une piste "Caméra personnalisée" au temps 0:00.
1. Sélectionnez la *clé de départ*.
2. Réglez la clé de fin à 00:05:00
3. Placez votre caméra en face de la ligne de départ (utilisez nos valeurs pour un positionnement optimal)
4. Sélectionnez la clé de fin et copiez-y les valeurs de la clé de départ. Cette caméra filme la voiture jusqu'au moment où elle disparaît derrière les turbos (au temps 00:05:00).

CLICK IMAGE TO ZOOM

2ème réglage de caméra

1. Déplacez la barre de défilement juste "un poil plus loin" que la fin du bloc caméra.
2. Insérez un nouveau bloc "caméra personnalisée" (3).
A présent, cliquez (et maintenez le bouton de la souris enfoncé) sur la partie rouge de la piste caméra et déplacez-la vers la gauche, de manière à ce qu'elle vienne s'accoler contre l'autre bloc.

CLICK IMAGE TO ZOOM

1. Sélectionnez la *clé de départ* du bloc.
2. Réglez les valeurs de départ et de fin à 05:00 et 07:00. Ce bloc ne dure que 2 secondes.
3. Réglez les valeurs XYZ de la caméra.
4. Choisissez Joueur1 comme "Cible".

Les précédentes valeurs de la caméra vont alors être modifiées et celle-ci va suivre le fantôme durant ce bloc.

CLICK IMAGE TO ZOOM

5. Sélectionnez la *clé de fin* et copiez-y les valeurs de la clé de départ. A la fin de notre 2ème réglage de caméra, les 2 voitures s'apprêtent à prendre le saut.

CLICK IMAGE TO ZOOM

3ème et dernier réglage de caméra

Notre dernière caméra se ciblera sur le Joueur2 et lui tournera autour au début du saut...

1. Insérez une piste "Caméra rails" derrière la piste caméra et accolez-la sur la gauche.
2. Sélectionnez la *clé de départ* et réglez le départ et la fin à 07.00 et 12.00.
3. Réglez Cible & Ancrage sur Joueur2.
4. Entrez les valeurs XYZ comme illustré ci-contre.

CLICK IMAGE TO ZOOM

5. Entrez le temps 0:09.00 dans l'espace "Time" à droite et cliquez sur le bouton "insérer clé" pour insérer une clé à cet instant-là.
6. Réglez Cible & Ancrage sur Joueur2.
7. Entrez les valeurs XYZ comme illustré ci-contre.
8. Sélectionnez la *clé de fin* et copiez-y les valeurs de la clé du milieu.

CLICK IMAGE TO ZOOM

Les finitions

9. Sélectionnez la clé de fin du bloc du fantôme du Joueur1.
10. Réglez la valeur de fin du bloc sur 12.00, de façon à ce que les blocs des deux fantômes aient exactement la même longueur (sans quoi le Joueur1 disparaît un peu avant la fin...).

Voilà en bref comment fonctionne le Mediatracker d'un replay. Retournez au début de la trame temporelle et cliquez sur le bouton "Lecture" pour visionner l'ensemble du replay. Vous avez maintenant acquis les bases, mais ce n'est pas fini !

Si vous vous demandez à quoi sert la valeur "**Décalage de départ**", vous pouvez en apprendre davantage dans le tutoriel sur le GPS.

Un dernier mot sur l'utilisation de la caméra dans le Mediatracker d'un replay

Dans le Mediatracker habituel, gérer les caméras peut s'avérer particulièrement complexe, compte tenu du fait que les voitures peuvent prendre de nombreux chemins différents via différentes routes.

Le Mediatracker du replay a donc un énorme avantage : la trajectoire des voitures est définitive. Aucune incertitude ne subsiste concernant les routes ou les trajectoires que les conducteurs vont prendre.

Si vous le souhaitez, vous pouvez contrôler vos caméras au millimètre près, les placer exactement à l'endroit désiré, en fonction de la voiture que vous prenez pour cible. Cela permet entre autres de créer de superbes transitions de l'extérieur vers l'intérieur du véhicule, sans compter de multiples autres possibilités qui ne s'offriront jamais à vous dans le Mediatracker habituel... Faites-en bon usage, elles en valent la peine.

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/iOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania (games & mode © Nadeo & Ubisoft) used under fair use policy
8,373,450 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2015